

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E- LEARNING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA

*by* Tim Penilai Kum Fe Unm

---

**Submission date:** 28-Feb-2021 11:17AM (UTC+1030)

**Submission ID:** 1519871934

**File name:** JARAN\_BERBASIS\_E-LEARNING\_PADA\_MATA\_PELAJARAN\_EKONOMI\_DI\_SMA.pdf (462.95K)

**Word count:** 3225

**Character count:** 20142

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA

**Muchtar Yunus dan Muhammad Rakib**

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar  
Jl. AP. Pettarani Kampus Gunung Sari Baru, Makassar  
email: muchtar.yunus@unm.ac.id

**Abstract: The Development of Learning Media Based on e-Learning on Economic Subjects in High School.** This research aims to develop media learning based on e-learning using Edmodo in material consumption, savings, and investment. This research was conducted in the form of development through several steps that will produce in the form of media-based learning e-learning interesting and effective. Results of research conducted development shows that the media e-learning using edmodo on economic subjects has appeal, in the sense of getting a response that is of interest to students and is effectively used in the learning process of economic subjects because it can improve student learning outcomes.

**Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA.** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *edmodo* pada materi Konsumsi, Tabungan, dan Investasi. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk pengembangan melalui beberapa langkah yang akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *e-learning* yang menarik dan efektif. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan ini menunjukkan bahwa media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada mata pelajaran ekonomi memiliki daya tarik, dalam artian mendapat respon yang menarik bagi siswa dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *e-learning*, pelajaran ekonomi

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, khususnya teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal, dan non formal dapat menikmati fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai kepada yang canggih. Sesungguhnya pendidikan berlangsung sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat rangkaian proses pembelajaran dimana siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. <sup>1</sup>

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merumuskan konsep pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Upaya implementasi konsep pendidikan tersebut, pemerintah telah melakukan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis sejak tahun 2004, KTSP 2006 dan pengembangan kurikulum 2013. Pengembangan kurikulum ini mempunyai posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional. Selain itu, dilakukan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya. Namun kenyataan yang terjadi di Indonesia adalah masih dihadapi

kan sejumlah masalah yang terkait dengan proses penyelenggaraan pendidikan, diantaranya adalah masalah rendahnya mutu pendidikan. Permasalahan tersebut, penyebabnya adalah terbatasnya sarana dan prasarana pendidikan, rendahnya minat baca siswa, metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Ketercapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor yang paling utama adalah guru sebagai pengembang kurikulum. Selain itu, faktor siswa itu sendiri dan faktor pendukung lainnya yang menentukan berlangsungnya rangkaian proses pembelajaran secara aktif dan kreatif. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kontribusi guru agar dapat terjadi proses transfer ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, dan kepercayaan diri siswa (Gintings, 2008). Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif mengembangkan potensinya melalui bantuan para guru dalam penggunaan pendekatan, strategi dan media pembelajaran yang efisien dan efektif serta menyenangkan.

Selama ini, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dimana guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan yang dibantu fasilitas modul cetak dan papan tulis, masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah, sehingga kurangnya daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berkaitan dengan semakin berkembangnya jenis dan materi ajar dalam pembelajaran, maka berbagai cara dilakukan guru untuk menyampaikan materi pelajaran supaya dapat diterima oleh siswa dengan baik, misalnya dengan menambah jam pelajaran di sekolah. Kelihatannya usaha ini belum membantu karena sebagian siswa mempunyai kemampuan berkonsentrasi yang terbatas, jika dipaksakan menerima materi dalam waktu yang lama, dapat membuat mereka tidak berkonsentrasi lagi dan materi yang disampaikan akan menjadi sia-sia. Apabila hal ini terjadi secara terus-menerus maka kondisi pembelajaran tidak dapat berkembang dan tidak banyak memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan banyak lembaga pendidikan yang mulai mengembangkan proses pembelajaran mengguna-

kan *e-learning*, banyak pula guru yang terdorong untuk mulai merancang proses pembelajaran dengan memanfaatkan sistem pembelajaran *online* di sekolahnya. Dipilihnya *e-learning* dalam pemecahan masalah yang berhubungan dengan peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi karena dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran, demikian juga interaksi antara siswa dengan guru maupun antara sesama siswa. Oleh karena itu, pembelajaran *e-learning* merupakan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran *e-learning* sangat menarik dan tidak terikat oleh ruang dan waktu.

Salah satu media pembelajar berbasis *e-learning* adalah *Edmodo*. Menurut penjelasan Ainiyah dan Puspasari (2015), bahwa *edmodo* bertujuan untuk membantu guru memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. *Edmodo* sebagai jejaring sosial berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*). Aplikasi *Edmodo* diperuntukkan bagi guru, siswa, dan orang tua siswa. *Edmodo* merupakan salah satu jejaring sosial yang dapat diakses secara gratis di situs [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Selain itu, juga dapat diunduh di *smartphone* atau *android* melalui *google playstore*. *Edmodo* diciptakan menggunakan konsep *social networking*, yang mengacu pada jejaring sosial *Facebook* sehingga sistem ini memiliki fitur yang mirip dengan *facebook*. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran *online*. Lebih lanjut, Ainiyah dan Puspasari (2015) mengemukakan bahwa *Edmodo* merupakan salah satu pengembangan teknologi internet yang merupakan platform media social bagi guru, siswa, dan orangtua siswa. *Edmodo* ini juga memiliki fungsi untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan, dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa. Fungsi *edmodo* tersebut memungkinkan diterapkan sebagai media yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian teoritis dan beberapa temuan empiris sebelumnya menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi bagi para siswa SMA. Hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti kepada salah satu guru Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 2 Pancarijang, diperoleh data dan informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi

belum sesuai yang diharapkan atau tergolong masih rendah dengan beberapa indikator yaitu siswa merasa mengantuk saat pembelajaran berjalan, suasana pembelajaran yang kurang aktif, siswa banyak yang tidak mencatat materi saat pembelajaran di kelas, hampir setiap hari siswa membuka internet, kurangnya motivasi untuk belajar mandiri, kurangnya daya serap dan antusias terhadap materi yang diajarkan guru di kelas, kurangnya waktu bagi guru untuk menyampaikan materi yang begitu padat, serta adanya pengaruh dari jejaring sosial yang digunakan siswa membuatnya sering mengabaikan pelajaran. Adanya permasalahan di dalam pembelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Pancarijang tersebut, kemudian peneliti menetapkan lokasi penelitian ini di Kelas X SMA Negeri 2 Pancarijang dengan melakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Materi Konsumsi, Tabungan, dan Investasi

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan aplikasi edmodo pada materi Konsumsi, Tabungan, dan Investasi dan (2) Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar ekonomi siswa.

## METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan (Sugiono, 2010) yang akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* yang menarik dan efektif pada mata pelajaran ekonomi bagi siswa kelas X SMA Negeri 2 Pancarijang. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk yang diharapkan bermanfaat bagi guru, para siswa, sekolah, dan peneliti. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, dan (6) Uji coba produk. Subjek uji coba adalah seluruh siswa kelas X.2 yaitu sebanyak 26 terdiri atas; siswa perempuan sebanyak 14 orang dan siswa laki-laki sebanyak 12 orang. Kegiatan ujicoba dilakukan dengan menggunakan alat bantu *handphone* atau

*laptop*. Instrument pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun proses pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* dikembangkan berdasarkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahap dan diakhiri dengan analisis. Hal ini terjadi karena ke-empat tahapan selanjutnya digunakan untuk mendapatkan data penelitian tentang keefektifan dan kelayakan produk dalam ruang lingkup yang lebih luas. Tahap *pertama*, diawali dengan mengamati potensi dan masalah yang terjadi. Terdapat beberapa masalah yang sering terjadi seperti kurangnya keaktifan saat proses pembelajaran, serta adanya pengaruh dari jejaring sosial yang digunakan siswa membuatnya sering mengabaikan pelajaran. Tahap *kedua*, peneliti mengumpulkan informasi dalam upaya pembuatan bahan untuk perencanaan khususnya pada materi konsumsi, tabungan dan investasi mulai dari pemilihan desain hingga kepada penyiapan bahan ajar pada media yang dikembangkan. Tahap *ketiga*, peneliti merancang desain produk (perangkat pembelajaran). Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan tingkat kemampuan awal siswa. Tahap *ke-empat*, peneliti akan menghasilkan produk final berupa media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* yang siap digunakan, kemudian produk tersebut divalidasi. Tahap *kelima* dilakukan revisi desain hingga produk pengembangan layak di uji cobakan. Pada tahap terakhir atau *ke-enam*, uji coba dilakukan di kelas X.2 yang bertujuan untuk menilai dan menghasilkan media yang menarik dan efektif. Setelah keenam tahapan di atas dilaksanakan maka dilakukan lah tingkat analisis lebih lanjut mengenai tujuan dari produk yang akan dikembangkan.

Hasil pengembangan media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* pada mata pelajaran ekonomi untuk materi konsumsi, tabungan, dan investasi bagi siswa kelas X.2 SMA Negeri 2 Pancarijang menunjukkan produk media ini dapat diakses menggunakan komputer pada alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com) dan *handphone*

atau android. Produk yang dihasilkan terdiri atas: (1) Petunjuk Penggunaan Media, (2) Video pembelajaran, yang berisi tayangan video tentang materi konsumsi, tabungan dan investasi. Video tersebut diadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*). (3) Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai. Latihan soal dan kuis ini berfungsi sebagai sarana latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dikembangkan media *edmodo*.

Setelah dilakukan Hasil Uji Coba menunjukkan Hasil Uji Tingkat Daya tarik bahwa pada uji coba di kelas X.2 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang, tingkat daya tarik media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* diukur berdasarkan hasil angket respon siswa yang dibagikan setelah menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil olah data dari angket penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo*, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,55 persen atau kategori sangat efektif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1** Respon Siswa terhadap Efektivitas Media Pembelajaran *e-learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo*

No	Indikator	Persentase
1	Kelengkapan materi	88,50
2	Kejelasan bahasa yang digunakan	96,00
3	Kelengkapan isi media	96,00
4	Kejelasan bahasa dalam soal	96,00
5	Kemudahan mengakses media	81,00
6	Ketertarikan pada tampilan media	92,00
7	Rasa senang dalam menggunakan media	88,50
8	Memotivasi dalam mempelajari ekonomi	85,00
9	Minat menggunakan media untuk materi lain	92,00
<b>Rata-rata</b>		<b>90,55</b>

Untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Nilai-nilai dari siswa kelas X.2 pada materi konsumsi, tabungan dan investasi pada saat pretest (sebelum menggunakan media) dengan hasil belajar siswa pada saat posttest (setelah menggunakan media).

**Tabel 2** Statistik Sampel Berpasangan

Tes	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Tes Awal	72.58	26	9.196	1.804
Tes Akhir	83.04	26	5.524	1.083

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai Tes Awal sebesar 72,58 dengan simpangan baku 9.196, sedangkan rata-rata nilai Tes Akhir sebesar 83.04 dengan simpangan baku 5.524. Hal ini menggambarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sedangkan simpangan baku menunjukkan jarak antara teratas dan terbawah nilai rata-rata siswa, semakin kecil nilai tersebut dapat menggambarkan dengan baik data riil dari nilai yang diamati.

Berikut hasil korelasi antara nilai Tes Awal dan Tes Akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3** Korelasi Sampel Berpasangan

	N	Korelasi	Sig.
Tes Awal & Tes Akhir	26	.671	.000

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara Tes Awal dan Tes Akhir, hal ini ditunjukkan dengan angka korelasi 0.671 dengan angka probabilitas  $0.000 < 0.050$ . Hasil t-tes sampel berpasangan pada kelas X.2 SMA Negeri 2 Pancarijang yang melibatkan 26 orang siswa disajikan pada tabel 4.



Tabel 4. Hasil T-Test Sampel Berpasangan

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-10.462	6.851	1.344	-13.229	-7.694	-7.786	25	.000

Berdasarkan tabel 4, terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai Tes Awal dan Tes Akhir, sehingga dapat dikatakan bahwa media *e-learning* menggunakan aplikasi *admodo* sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari  $t_{hitung} = 7.786 \geq t_{0.05;25} = 2.060$  atau nilai signifikansi  $= 0,000 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar -10,462 menunjukkan bahwa nilai Tes Awal lebih rendah dibanding nilai Tes Akhir, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *E-Learning* menggunakan aplikasi *edmodo*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Lancarnya komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dan membantu siswa belajar secara optimal mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berjalan lancar. Efektivitasnya media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* disebabkan memiliki kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh Wankel dan Wankel (2011) yaitu; (1) mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link, (2) Mengirim pesan individu ke pengajar, (3) Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu, (4) Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru, dan (5) Pesan dirancang lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan media yang efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya rata-rata hasil belajar yang diperoleh dibanding dengan hasil belajar sebelum menggunakan media *Edmodo*. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan

uji beda (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil ujicoba di kelas X, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* lebih tinggi dibanding dengan yang diperoleh saat menggunakan media sebelumnya dan pada ujicoba kelas X, di-peroleh nilai  $t_{hitung} = 7.786 \geq t_{0.05;25} = 2.060$ .

Peningkatan yang dicapai tersebut dipicu oleh kemudahan dalam mengoperasikan media, sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam menggunakannya. Hal tersebut merupakan salah satu faktor membuat siswa lebih termotivasi mempelajari ekonomi khususnya materi konsumsi, tabungan dan investasi. Motivasi yang tinggi yang dimiliki siswa berdampak pada peningkatan pencapaian setiap indikator yang ingin dicapai pada materi konsumsi, tabungan dan investasi. ini. Hal tersebut membuktikan bahwa media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* sangat efektif, tujuan pembelajaran dapat tercapai dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pengembangan media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* ini, sejalan dengan hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Wahyuningsih (2015) hasilnya menunjukkan bahwa media *e-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif. Hal tersebut ditunjukkan pada rata-rata skor respon siswa sebesar 91,07% dengan interpretasi sangat menarik. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 73,07 menjadi 80,50 dengan waktu belajar sedikit berkurang dibanding dengan alokasi yang ditetapkan dalam silabus. Hasil uji beda (*paired sample t-test*) juga menunjukkan media *e-learning* menggunakan *edmodo* sangat efektif.

Produk final yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan

media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* terbukti menarik dan efektif dalam proses pembelajaran pada materi konsumsi, tabungan dan investasi untuk siswa kelas X.2 di SMA Negeri 2 Pancarijang.

## PENUTUP

Dengan berbagai tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan dan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut. (1) Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan enam tahapan yaitu *pertama* diawali dengan mengamati potensi dan masalah yang terjadi. Terdapat beberapa masalah yang sering terjadi. *Kedua*, peneliti mengumpulkan informasi dalam upaya pembuatan bahan untuk perencanaan khususnya pada materi konsumsi,

tabungan dan investasi mulai dari pemilihan desain hingga kepada penyiapan bahan ajar pada media yang dikembangkan. *Ketiga*, peneliti merancang desain produk (perangkat pembelajaran). Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan tingkat kemampuan awal siswa. *Keempat*, peneliti akan menghasilkan produk final berupa media *edmodo* berbasis *e-learning* yang siap digunakan, kemudian produk tersebut divalidasi. *Kelima* dilakukan revisi desain hingga produk pengembangan layak di ujicobakan. Dan *keenam*, ujicoba dilakukan di kelas X.2 yang bertujuan untuk menilai dan menghasilkan media yang menarik dan efektif. (2) Tingkat keefektifan media *e-Learning* menggunakan aplikasi *edmodo* berada pada kategori sangat efektif (90,55 persen) dan hasil uji beda *sample paired t test* juga membuktikan bahwa media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Zamrotul dan Puspasari, Durinta. 2015. *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di SMKN 1 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gintings, Abdorrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Humaniora.
- Hayati, Annur Fitri dan Santihosi, Rosida Evi. 2013. *E-Learning dengan Aplikasi Edmodo*. (Online). <http://www.google.com/url?sa=t&rc>.
- Heinich, D. Russell, Molenda., dan E. Smaldino. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Prentice Hall. Upper Saddle River.
- Kompasiana. 2015. Edmodo Sarana Mudah Bagi Guru dan Siswa. Online. [http://www.kompasiana.com/tinorenato/edmodo-sarana-komunikasi-mudah-untuk-guru-dan-siswa\\_552a22ebf17e610a61d62442](http://www.kompasiana.com/tinorenato/edmodo-sarana-komunikasi-mudah-untuk-guru-dan-siswa_552a22ebf17e610a61d62442)
- Martin, Barbara, L. dan Briggs, Leslie J. 1986. *The Affective and Cognitive Domains: Integration for Instruction and Research*. Englewood Cliffs N. J.: Educational Technology Publication Inc.
- Nurseto. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8, (1), 19-35.
- Purcell, Melissa A. 2012. *The Networked Library: A Guide for the Educational Use of Social Networking Sites*. Santa Barbara, California: Linworth An Imprint of ABC-CLIO, LLC.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siahaan, S. 2002. *E-learning sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan pembelajaran*. <http://depdiknas.go.id>
- Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahyuningsih, Anik. 2015. *Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember*. Jember: Universitas Jember
- Wankel, Laura A., dan Wankel, Charles. 2011. *Higher Education Administration With Social Media*. First Edition. UK: Howard House, Wagon Lane, Bingley BD16 IWA.

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA

## ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 50 words